DARWIN'S JOURNEY

AIDE DE JEU

TUILES ACTION SPÉCIALE

1. Exécutez une action « Livrer un Spécimen » pour un Spécimen déjà livré au Musée.
2. Avancez votre marqueur Évolution de 3 cases.
3. Rendez 1 jeton Savoir Temporaire à la réserve et recevez 7 Pièces ou 7 PV.
4. Recevez 1 jeton Savoir Temporaire et 3 Pièces de la réserve.
5. Placez 1 Explorateur disponible sur la case départ d'une Île où vous ne vous trouvez pas encore.
6. Exécutez toutes les actions d'une case Lunette bloquée.
7. Placez 1 Cachet de cire Spécial dans la case disponible la plus à gauche d'un ouvrier, sans pénalité.
8. Débloquez une case Lunette bloquée sans payer de pénalité.
9. Placez 1 jeton Recherche sur une de vos cases Spécimen vides au choix.
10. Exécutez une action Exploration et une action Navigation de 2 cases dans l'ordre de votre choix.
11. Placez votre prochaine Tente disponible sur le Campement de votre choix.
12. Recevez 1 nouvel Objectif, puis accomplissez un de vos Objectifs, sans en atteindre les prérequis.

OBJECTIFS BEAGLE

1. Gagnez 4 PV par Cachet de cire jaune.
2. Gagnez 4 PV par Cachet de cire rouge.
3. Gagnez 4 PV par Cachet de cire vert.
4. Gagnez 4 PV par Cachet de cire bleu.
5. Gagnez 6 PV par Spécimen reptile.
6. Gagnez 6 PV par Spécimen plante.
7. Gagnez 6 PV par Spécimen oiseau.
8. Gagnez 6 PV par Spécimen fossile.
9. Gagnez 8 PV pour chacune de vos piles Timbres vides.
10. Gagnez 5 PV pour chacun de vos jetons Lunette placés sur le plateau principal.
11. Gagnez 3 PV pour chaque Objectif accompli.
12. Gagnez 4 PV pour chacune de vos Tentes sur un Campement.

TUILES CORRESPONDANCE

1. **1er** : Recevez 1 jeton Savoir Temporaire et 2 Pièces. | **2e** : Recevez 2 Pièces.
2. **1er** : Recevez 4 Pièces. **2e** : Recevez 2 Pièces.
3. **1er** : Avancez votre marqueur Évolution de 2 cases. | **2e** : Avancez votre marqueur Évolution d'une case.
4. **1er** : Exécutez une action Exploration de 2 cases. | **2e** : Exécutez une action Exploration de 1 case.
5. **1er** : Exécutez une action Navigation de 2 cases. | **2e** : Exécutez une action Navigation de 1 case.
6. **1er** : Exécutez une action Académie, payez 2 Pièces de moins. | **2e** : Exécutez une action Académie.
7. **1er** : Gagnez 4 PV. | **2e** : Gagnez 2 PV.
8. **1er** : Exécutez une action Exploration **et** une action Navigation de 1 case. | **2e** Exécutez une action Exploration **ou** une action Navigation de 1 case.

CARTES ÉQUIPAGE

1. Recevez 8 Pièces.
2. Exécutez 2 actions Exploration de 2 cases.
3. Avancez votre marqueur Évolution de 5 cases.
4. Placez 1 Explorateur disponible sur la case départ d'une île où vous ne vous trouvez pas encore.
5. Débloquez une case Lunette bloquée sans payer de pénalité.
6. Placez jusqu'à 4 Timbres sur une combinaison d'Enveloppes de votre choix.
7. Exécutez les actions d'une carte Équipage non complétée de votre choix, parmi tous les joueurs.
8. Déplacez votre Navire sur la même case que celle du HMS Beagle.
9. Exécutez toutes les actions d'une case Lunette bloquée.
10. Placez votre prochaine Tente disponible sur le Campement de votre choix. Payez et recevez le bonus.
11. Placez 1 Cachet de cire Spécial dans la case disponible la plus à gauche d'un ouvrier, sans pénalité.
12. Placez 1 jeton Recherche sur n'importe quelle case Spécimen vide de votre plateau.
13. Recevez 2 jetons Savoir Temporaire et 3 PV.
14. Gagnez 8 PV.
15. Recevez 1 nouvel Objectif, puis accomplissez l'Objectif de votre choix, sans en atteindre les prérequis.
16. Avancez votre marqueur Évolution de 2 cases, recevez 1 jeton Savoir Temporaire et 3 Pièces.

ICÔNES ACTION

- Modifier l'Ordre du Tour.
- Débloquer une case Lunette.
- Recevoir un Objectif.
- Navigation.
- Exploration.
- Académie.
- Correspondance.
- Livrer un Spécimen.
- Rechercher un Spécimen.
- Établir un Campement.
- Avancer sur la piste Théorie de l'Évolution.
- Gagner des points de victoire.
- Recevoir des Pièces.
- Recevoir un jeton Savoir Temporaire.

DISTINCTIONS

- Ajoutez 1 mouvement à l'action Exploration associée.
- Ajoutez 1 mouvement à l'action Navigation associée.
- Ajoutez 1 Timbre à l'action Correspondance associée.
- Recevez 1 Cachet de cire de plus pour l'action Académie associée.
- Recevez 2 Pièces.
- L'Explorateur ou le Navire peut exécuter une action sur sa route.
- Placez vos Timbres sur autant d'Enveloppes que désiré.
- Payez 1 Pièce de moins pour chaque action Académie.
- Gagnez 3 points de victoire.

ACTIONS OBJECTIF

- Maximum2 PV par pénalité de retard avec le HMS Beagle.
- Réduisez de 1 votre pénalité de placement sur une Section occupée.
- Prenez 1 Cachet de cire Spécial sans payer de pénalité.
- Gagnez les PV correspondants lors du décompte final.
- Ajoutez 1 Livre à votre Multiplicateur d'Évolution lors du décompte final.
- Recherchez tous les Spécimens de l'Île au choix avec 1 Explorateur.
- Ne payez plus les pénalités pour les Parchemins.
- Exécutez une nouvelle fois les actions associées à 1 Campement.
- Débloquez votre 5e ouvrier.

PLATEAU PRINCIPAL

- **Banderole dorée** le 1er à traverser reçoit le bonus.
- **Banderole argentée** placez 1 Explorateur sur l'Île indiquée.
- 1er joueur à atteindre cette case.
- Tous les joueurs.

SYMBOLES MODIFICATEURS

- Indique un rabais effectué sur le coût d'une action donnée.
- Vous ne payerez aucune Pièce pour exécuter cette action.
- Indique le nombre de fois qu'une action peut être exécutée durant un même tour.
- Exécutez une nouvelle fois une action jouée précédemment.
- Permanent : l'effet associé est appliqué jusqu'à la fin de la partie.
- Fin de partie : l'effet de cette action sera gagné lors du décompte des scores.
- Immédiat : exécutez l'action ou appliquez le bonus.
- Recevez le bonus associé depuis l'une des Îles où l'un de vos Explorateurs est présent.

OBJECTIFS

- Posséder la quantité de Cachets de cire des couleurs indiquées.
- Posséder la quantité de Spécimens du type indiqué.
- Posséder la quantité de Spécimens de la forme/couleur indiquée.
- Posséder au moins 8 Pièces.
- Avoir dépassé ou être sur la case indiquée avec son marqueur Évolution.
- Avoir placé le nombre indiqué de ses Tentes sur des Campements.
- Votre Navire sur la même case ou dépassant le HMS Beagle.
- Posséder la quantité indiquée de jetons Savoir Temporaire.
- Posséder au minimum ce nombre de PV sur la piste PV.
- Avoir vidé au moins le nombre indiqué de cases Timbre.
- Avoir placé le nombre indiqué de jetons Lunette de sa couleur.